

## ABSTRAK

Pada saat ini banyak pelaku UMKM yang berdampak pandemi Covid-19 khususnya pada sektor warung grosir menengah kebawah, mereka banyak kesulitan dalam belanja keperluan warung terlebih saat pandemi sekarang yang aktivitas sosial dibatasi. Untuk itu tujuan dari perancangan Aplikasi Mobile ini diharapkan akan membantu sektor UMKM dalam berbelanja menjadi lebih efisien berdasarkan lokasi terdekat dan dapat diantar langsung oleh penjual. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini yaitu dengan menggunakan Metode Extreme Programming berbasis bahasa pemrograman Kotlin yang terhubung dengan Database MySQL. Hasil dari penelitian ini adalah suatu aplikasi mobile berbasis e-commerce yang dimana semua proses transaksi nya menjadi lebih mudah dan dapat menyelesaikan permasalahan kesulitan bertransaksi di saat pandemi, dikarenakan *user* sudah tidak perlu lagi mengakses website di komputer untuk melakukan transaksi, cukup memerlukan gadget seperti smartphone dan dapat langsung memilih region tempat tinggal nya sesuai dengan seller yang tersedia , ini tentunya akan membantu mengefisiensikan waktu dalam pemesanan maupun penjualan *user*.

**Keywords:** *E-Commerce, Grocery, Information System, Extreme Programming, Covid-19*

## ABSTRACT

*At this time, there are many MSME actors who have had an impact on the Covid-19 pandemic, especially in the middle to lower wholesale stall sector, they have a lot of difficulty in shopping for shop needs, especially during the current pandemic where social activities are limited. For this reason, the purpose of designing this Mobile Application is expected to help the MSME sector in shopping more efficiently based on the nearest location and can be delivered directly by the seller. The method used in designing this application is by using the Extreme Programming Method based on the Kotlin programming language which is connected to the MySQL database. The results of this study are an e-commerce-based mobile application where all transaction processes become easier and can solve problems of transaction difficulties during a pandemic, because users no longer need to access the website on a computer to make transactions, they only need gadgets such as smartphones. and can directly choose the region where he lives according to the available sellers, this will certainly help streamline time in ordering and selling users.*

**Keywords:** E-Commerce, Grocery, Information System, Extreme Programming, Covid-19